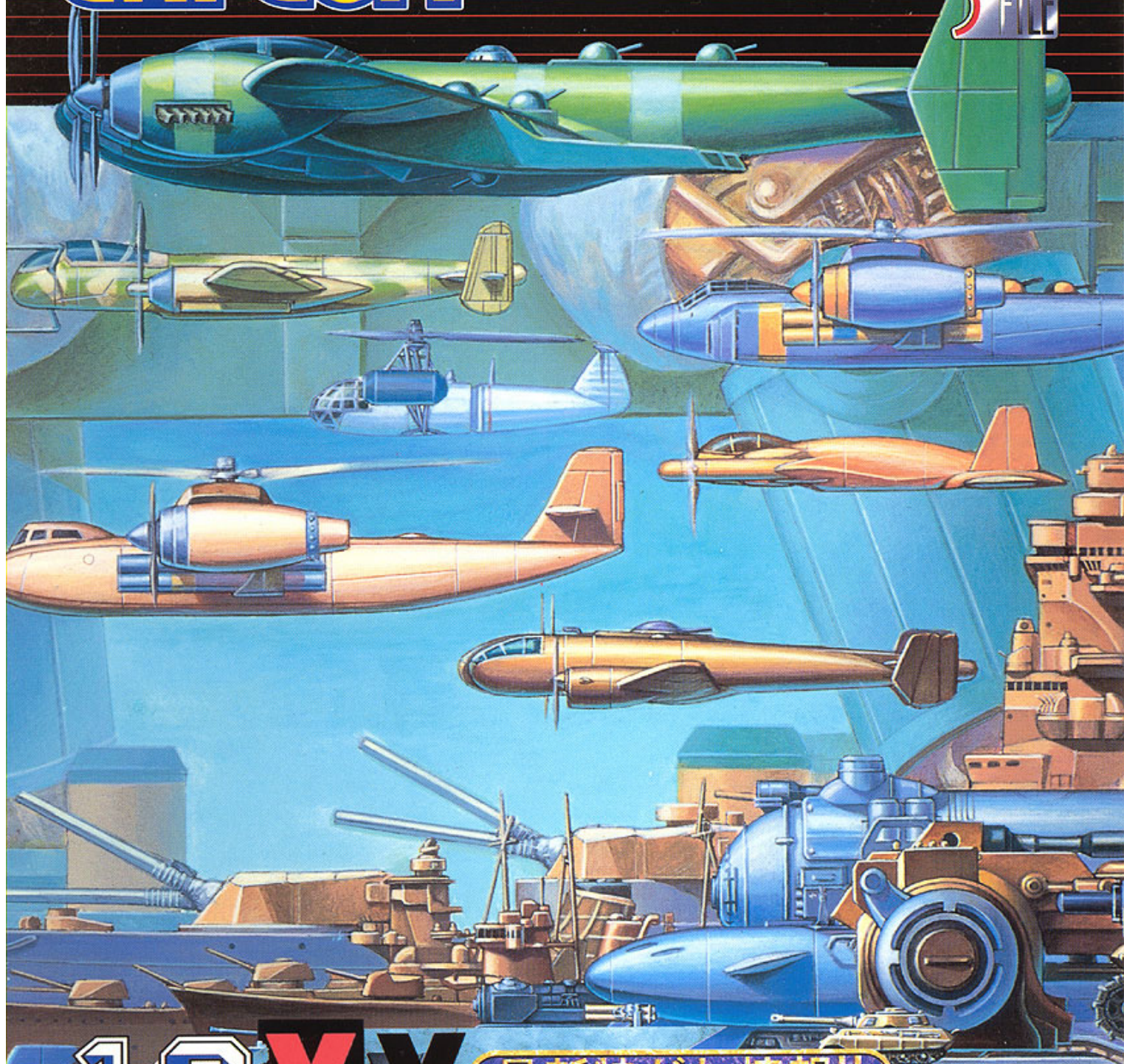


CAPCOM®

SECRET
FILE



19XX

最新特だね情報!!

ひびく大國解

わすれた。



こんなゲームをまっていた!! マニア大絶賛!!

漢のゲームだ。XXX!!

「1コインに全てをかける」「コンティニューは邪道」「稼ごこそ我が命」そう言い切る漢たちがいる。シューティングをひたすら愛し、ドット単位のよけに猛進するストイックな快楽主義者達。人は彼らを「シューター」と呼ぶ。

その漢たちに絶賛を持って迎えられるゲームがある。そう、19XX。まず、名前からしてフツウではない。そして操作系、ため撃ちは数あれど、ためボンバーは珍しい。まさに、ためめのため。しかもただためるだけではない。狙撃感覚のため撃ちによるロックオンから連打による集中攻撃と

「アクティブな操作感覚も斬新だ。彼らも《静》と《動》を演出するすばらしいシステムと絶賛。」

さらに撃墜率が表示されるため、100%を目指そうとした場合は、たとえ1面からでも、真剣勝負にならざるを得ないといったストロングスタイルの内容もご満悦だ。さりげないボリゴンの使い方も好感がもてる。「やりこみますよ、ボクらは。」と彼らは力強く語り、最後にこうしめくくった。「かわいい女の子は出ないんですか?」……おまえら硬派じゃないのか!

(関連記事あり)



発行
筋肉スポーツ社
協力
安全地帯撲滅委員会

あなたに心地好い
眠りを…
安らぐ寝具
漢大宇宙
(おどこおおぞら)

お・知・あ・せ ツッパリ伝説・番長学園XX



電 電 (夕日のメルヘン番長) とあだ名される元関取。3場所しかでたことはないが、弟子達の信頼は厚い。ツッパリが得意。九州出身。

モスキート (斜陽帝国最後の伊達男) と呼ばれる、出羽美蘭斗家の御曹子。ライトニングの漢氣に惚れ込んで。現ツッパリ。

ライトニング (双廟の悪魔) の異名をとる、この物語の主人公。四巻高校から転校してきた交換留学生。元ツッパリ。

ツッパリブラジル人コンビ、サンチヨとベドロをからくも倒し、勢いにのるライトニング達。意気揚々と、穴あきモヒカン番長とのバンジージャンプ対決の待つ悪魔の果敢。重野多重理密着学園。そこへ謎の南国パパイア売りがあらわれて……。

(本編は256ページから)

まごころ力つく・つまようじから劣化ウラン弾まで! みなさまの大西屋

悩みを粉碎! 人生相談 Q & A

Q 格闘ゲームをやっているとすぐに乱入されて、ボコボコにやられてしまいます。どうしたらいいでしょうか?

A 生駒市阪奈命一さん(23) 生駒市阪奈命一さん(23) メロメロつ子さん(19) シューティングをやります。

Q シューティングがうまくなりたいのですが、どうしたらなるでしょうか?

A 直方市はつてんとすこい太さん(28) シューティングをやります。

Q レバーを見るとつい、昇龍拳コマンドの練習をしてしまいます。どうしたらいいですか?

A 大和郡山田市・ヒョーロク玉さん(22) 開発基板を逆差しして、データをとばしてしまいました。どうしよう。

Q マズい。いくらなんでも、それは。

A (お答え) マドモアゼル斬

弟よ いまどこに。 フラッシュ男児

発見!! シャンパリ! 勲章連チャン地点判明! スコアアップの要、勲章噴出地点をこっそりおしえます。(06)532-19XX

3発標準装備 鮮明射撃可能! ワリアアフル♥(3P)

はじめての方大歓迎! ゆっくりためれます。 Mr.マリーキング 朝10~

無敵な奥さん♥ THE奥さん! 今夜はXX、2本のゆびでためたままで! 主夫の宿敵社刊

ため撃ち 98年最新! ゲーム年鑑! ため撃ちの歴史、ここより始まる。伝統の重みここに集約!

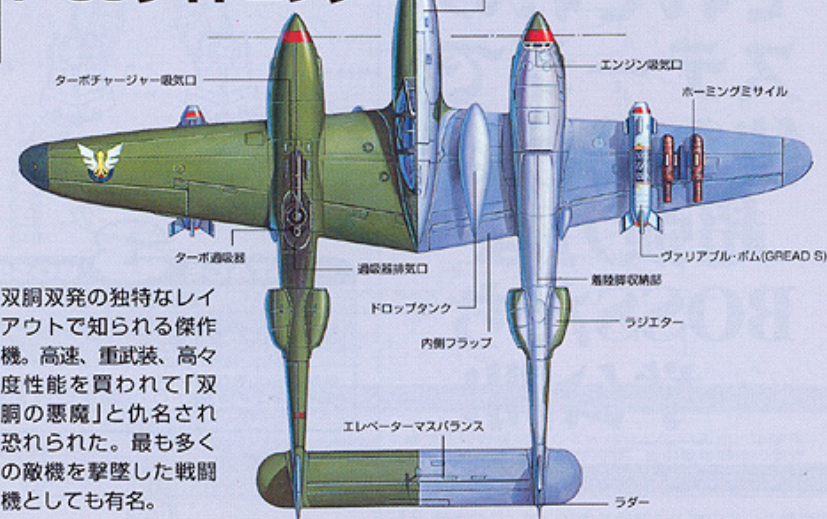
攻撃判定 スクープ! ライトニングのあたり判定、丸わかり! 電波を感じろ! 月間マッハ100!! デバヒラント社刊

タメの快感、漢の本懐。 タメずに死ぬるか! シューティングの求道者たる撃射イジに送る珠玉の一発。 内所ワリオ著 漢の武器社刊

19XX THE WAR AGAINST DESTINY MASTERFUL WEAPONS

双胴の高々度戦闘機

P-38ライトニング



双胴双発の独特なレイアウトで知られる傑作機。高速、重武装、高々度性能を買われて「双胴の悪魔」と仇名され恐れられた。最も多くの敵機を撃墜した戦闘機としても有名。

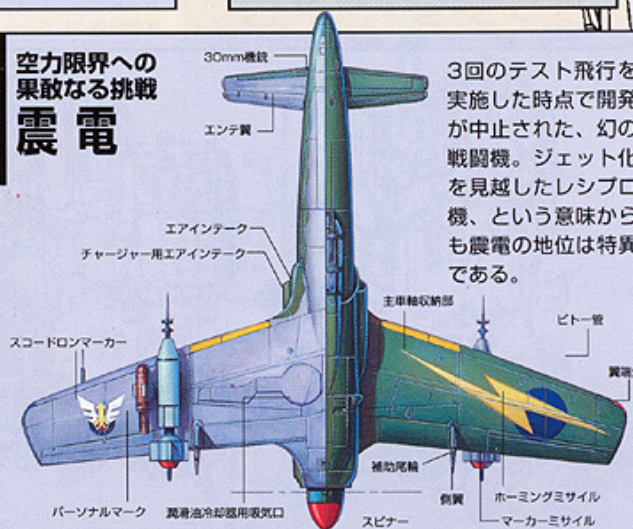
WAR WITH NO END STORY

19XX年…人類は、泥沼の様相を呈した戦いの渦中だった。世界各地に局地戦が勃発し、謎の敵との果てしない戦いが続く。…敵の名は「アウターリミッツ」、繰り返す悲劇の裏に暗躍する兵器結社。そして彼らは遂に世界を把握するべく行動を開始する。地球規模の大破壊をもたらす終焉兵器(ドゥームズ・ディ・ウェポン)の開発中の情報を期に状況は最悪の段階へと移行した。事態を重く見た恒久平和維持機構は、二人の戦士を最前線に送り出す。砲弾弾雨の中、撃墜された輸送機より飛び出した二人の駆ける戦闘機は、敵地へとパワーダイブを敢行、決死の反抗戦が、今、開始される。

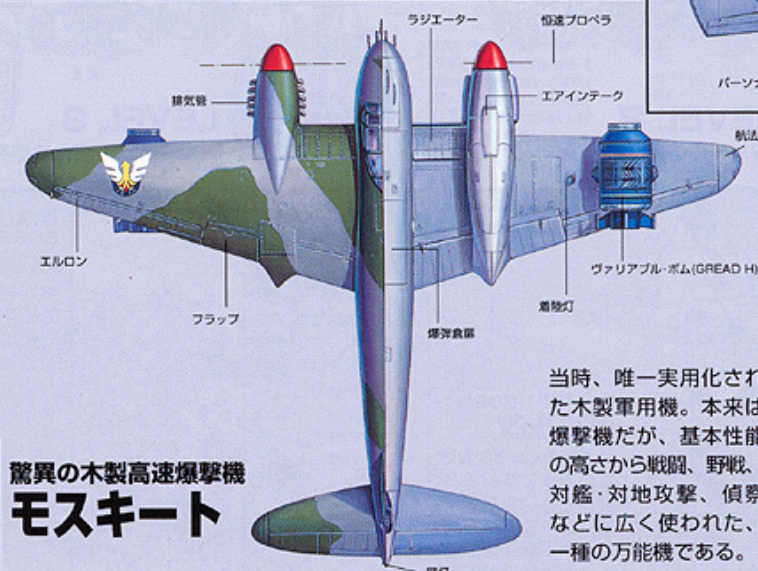
MARKER MISSILE SYSTEM

マーカーミサイルボッドとホーミング弾頭先端部の切削ビットを交換することにより、敵機装甲への挿入時間を変えることができる。生物兵器ではないかとの噂もあるがマーカーは否定している。

空力限界への果敢なる挑戦 震電



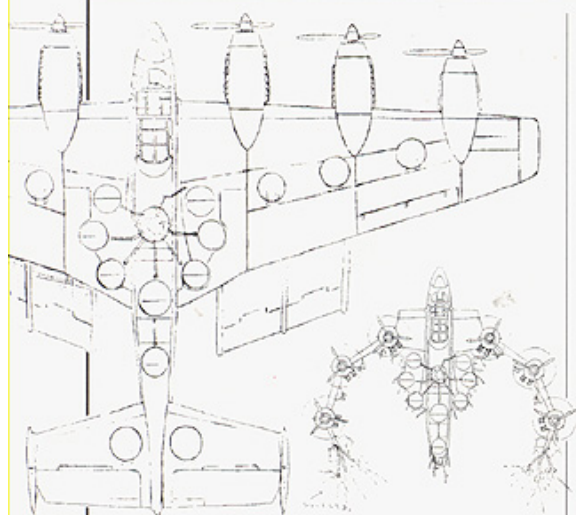
3回のテスト飛行を実施した時点で開発が中止された、幻の戦闘機。ジェット化を見越したレシプロ機、という意味からも震電の地位は特異である。



驚異の木製高速爆撃機 モスキート

当時、唯一実用化された木製軍用機。本来は爆撃機だが、基本性能の高さから戦闘、野戦、対艦・対地攻撃、偵察などに広く使われた、一種の万能機である。





STAGE 1 BOSS

超爆撃機 亜也虎改

DATA 全長：57m 重量：68t 乗員：8名

木製・布張りというスタイルで、性能・コストを安定させている。ロングセラー爆撃機。「おぼさん」という愛称まである。

STAGE 5 BOSS

戦略自動車 サンチョ・ペドロ

DATA 全長：71m 重量：360t 乗員：38名

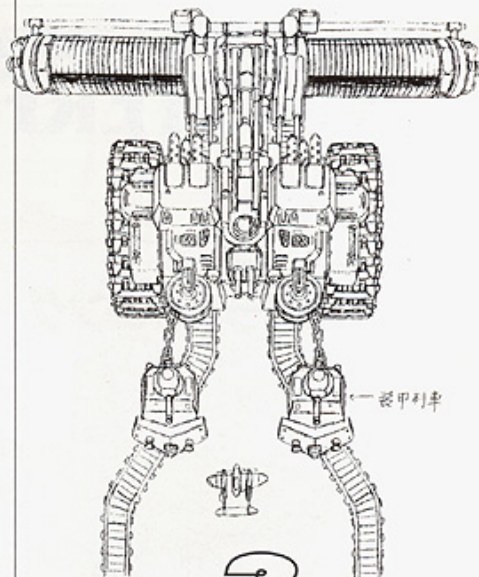
STAGE 2 BOSS

超巨大戦艦 雷鳴

DATA 全長：246m 重量：6,000t 乗員：200名

某国の設計技術を元に対戦末期に極秘に開発された大型戦艦。（※雷鳴についてはイラスト資料がありません）

19XX 設定資料
それぞれの
ステージで
待ち受ける
超強力な
BOSSたち
一挙公開!

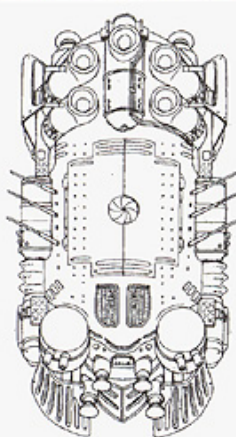


STAGE 3 BOSS

軌道工兵 カルベルトワーゲン

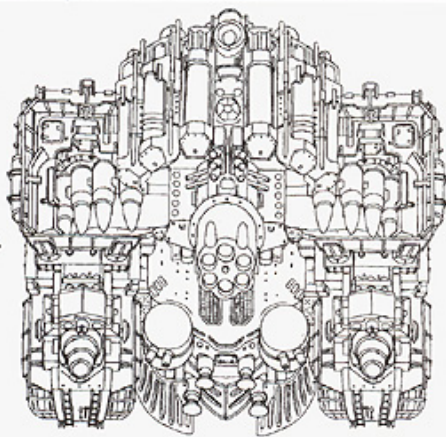
DATA 全長：32m 重量：118t 乗員：9名

鉄鋼ローラーを圧延切断し、ローラーを敷設する工作車両。サンチョ・ペドロの専用車として開発されたが、既に旧式。



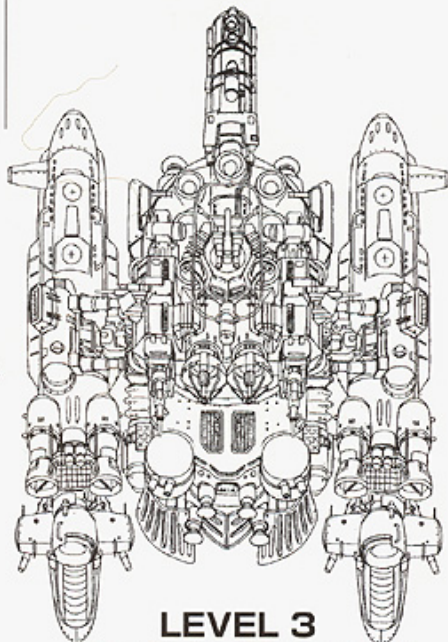
LEVEL 1

実験用素体車両



LEVEL 2

弾薬運搬車ベルゲカル接続



LEVEL 3

ロケットモーター増設・怪力線砲表出

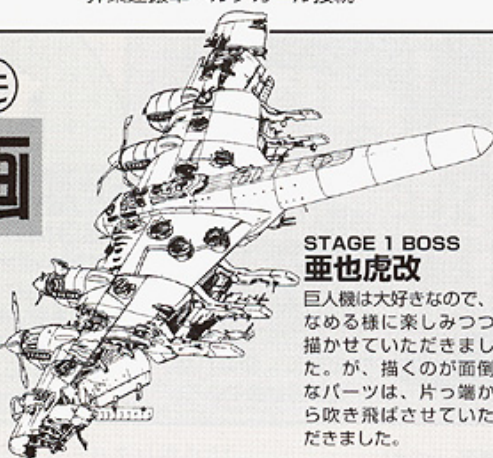
危険だ!

テ

モ

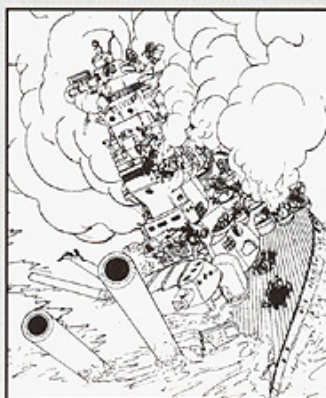
破壊原画

クリアデモに登場する、ボコボコにされたBOSS敵達。
その原画を一挙公開!仕事という域を超えた鬼気迫る、情念と情欲を感じていただきたい。
絵師のコメント付きでGO!



STAGE 1 BOSS 亜也虎改

巨人機は好きなので、なめる様に楽しみつつ描かせていただきました。が、描くのが面倒なパーツは、片っ端から吹き飛ばさせていただきました。

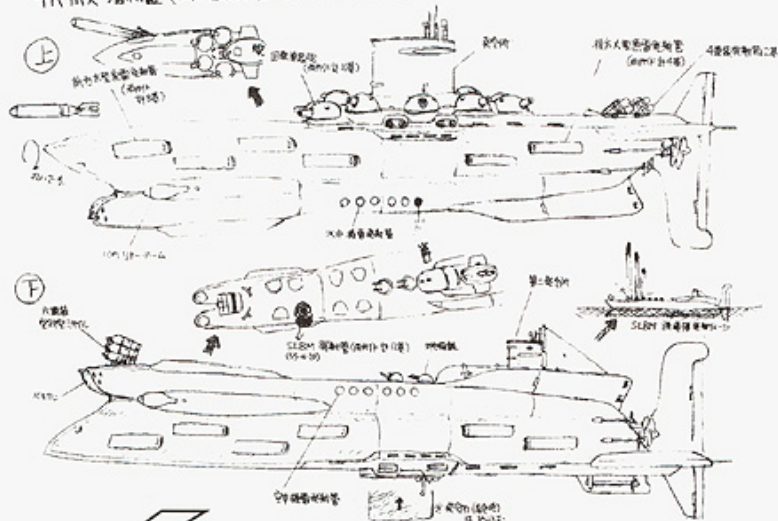


STAGE 2 BOSS 雷鳴

誰が何と言っても雷鳴なのであって、決して大和ではありません。ほら、よく見ると違うでしょ? ぽら...

DATA 全長：70m 重量：350t 車員：27名

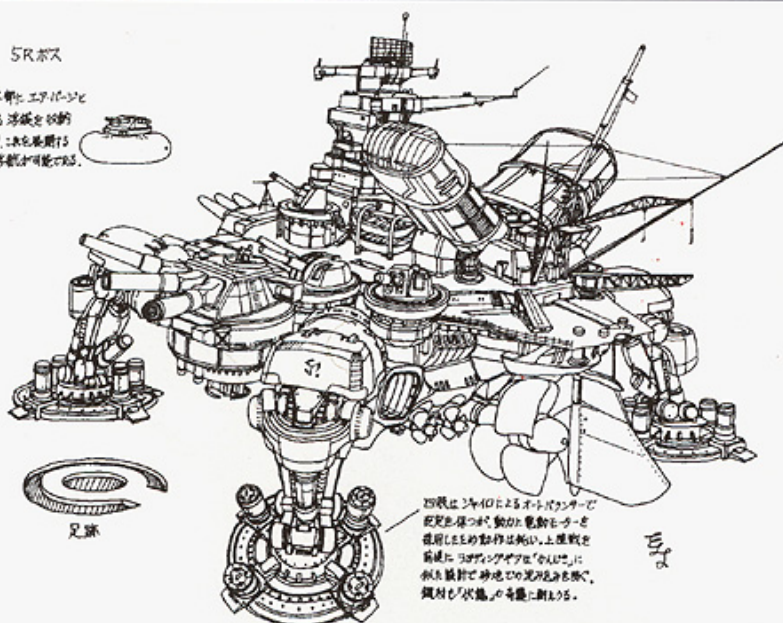
4Rボス 潜水機 (本体が回転して表と裏の二段は繋ぎ合っている)



DATA 全長：1,500m 重量：12,000t 感度：82名

5R本ス

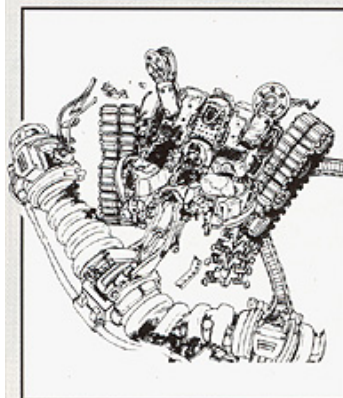
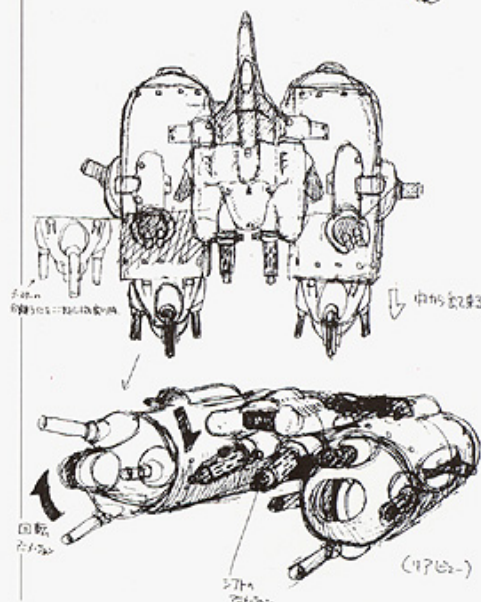
本機下部にエア・パージ
機構を設け、
エアを供給する
ことで腐食を防ぐ。



STAGE ● **BOSS**

DATA 全格：不明 重畳：不明 重畳：1名

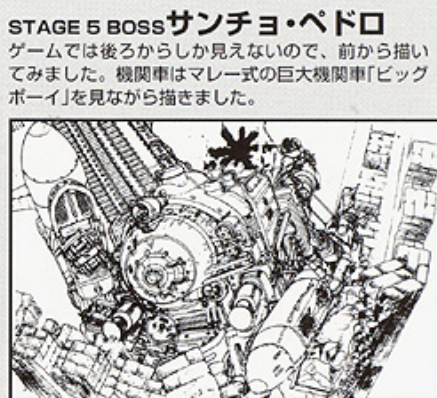
A collection of hand-drawn sketches of various aircraft. The central focus is a large, detailed sketch of a fighter jet, possibly a Su-26 or similar, with handwritten notes in Japanese: "主翼の形状" (Main wing shape) and "主翼の位置" (Main wing position). To the top left is a smaller sketch of a fighter jet with the note "主翼の形状" (Main wing shape). To the top right is a sketch of a bomber or transport aircraft with the note "主翼の形状" (Main wing shape). Below the main jet are two smaller sketches of fighter jets, one on the left and one on the right, both with the note "主翼の形状" (Main wing shape). The sketches are done in a simple, illustrative style with some shading.



よくわからない形
のものを、よくわ
からない位に潰し
たら、自分でも何
を描いているのか
よくわからなくな
ってしまいました。

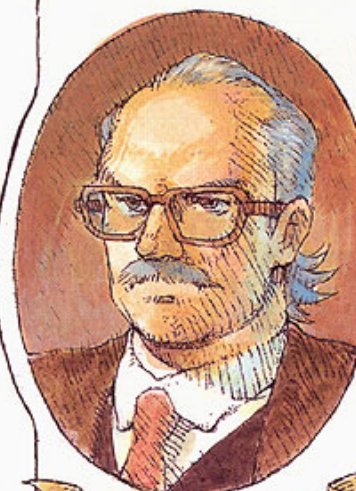


企画段階で不採用になった巨大魚雷発射管なんか、付けっぱなしになっています。



ゲームでは後ろからしか見えないので、前から描いてみました。機関車はマレー式の巨大機関車「ビッグボーイ」を見ながら描きました。

空挺母艦 亜也虎改



「アメリカの国防総省で」
E.J. リッペンバウアー博士

E.J. リッペンバウアー博士の人である。彼はヤクセンとも思える情熱を以て本機の開発にあたり、見事に仕上げてくれたのだ。

同じく「世界平和維持機構」ではスパイカルの情報により、対空兵器、「マーカーミサイル」「ヴァリアブルボム」の完成を急いでいた。開発時にすでに半ばは完成していたのだ。

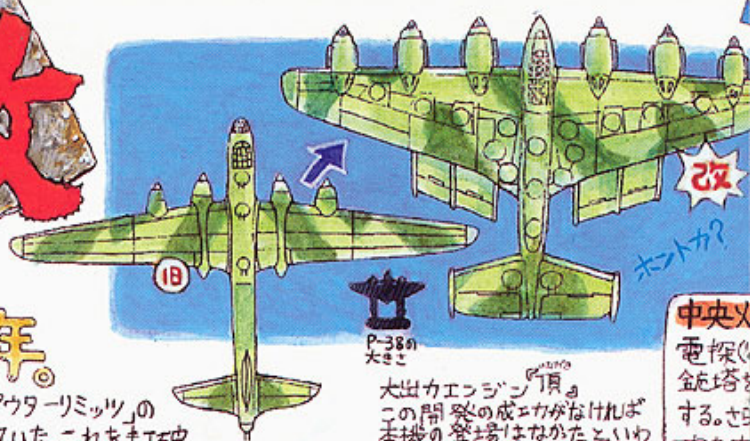
これは機体的な改善案の数々。コメットなどを改良する場合はさらに増える。前線では各員の装備にもバラつきがあった。のべアト。

時に19XX年。

「世界平和維持機構」と「アウトリーミッツ」の単独では開発が間に合っていた。これを打破するために満を持して送り出されたのがこの「亜也虎改」である。(アウトリーミッツより)

その生い立ち

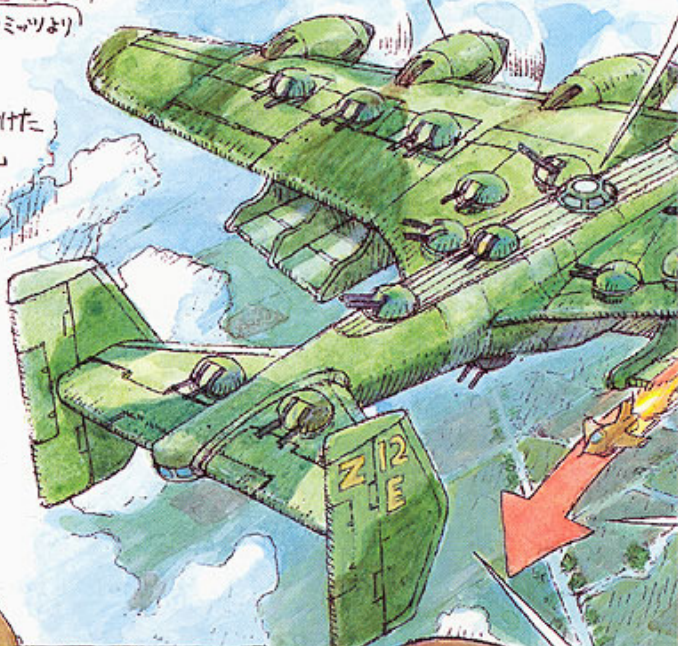
「空挺母艦を建造せよ」と命を受けた兵器局は当初超重量型「亜也虎」を改修する事で乗りきろうとした。しかし充分な性能を出すことが出来ず、結局全面改修をせざるを得なくなった。そこで登場するがこの男、スパイカルの細胞を持つ男」と評された。



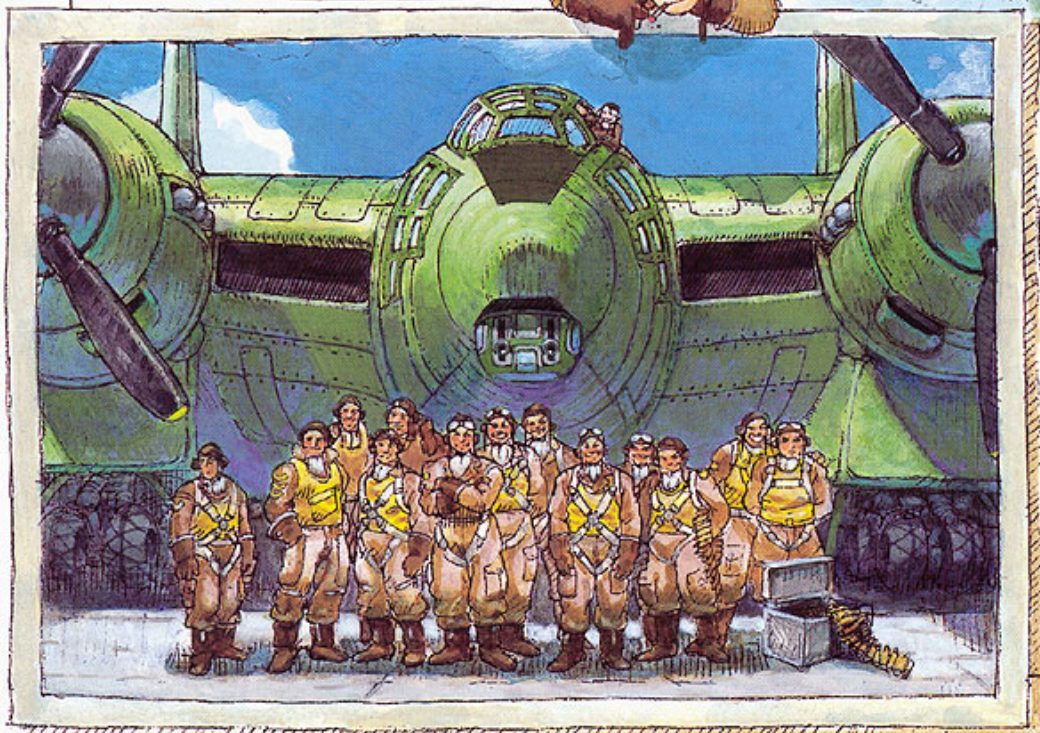
P-38の大きさ

大出力エンジン1具
この開発の成果がなければ本機の登場はなかったといわれている。

中央火
電探の
銃塔を
する。さ
石を内



ジョージ・シムラ中尉(後に大尉)とカレ達の出撃前のスタッフ。彼らとこの愛機は終戦までに27回の出撃を記録。後期STOL型、VTOL型のテストフライトにも参加している。総撃墜数は84機(!!)をマーク。これは超東方面最高のスコアである。

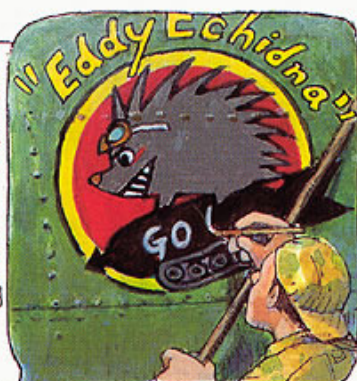


新旧比較

一見して明らかのように
もはや全くの別物へと
進化した亜也虎2文。
「戦線炎消し役」として
アウターミッツ兵士に
信奉された点は、新旧
共に変わらぬ。

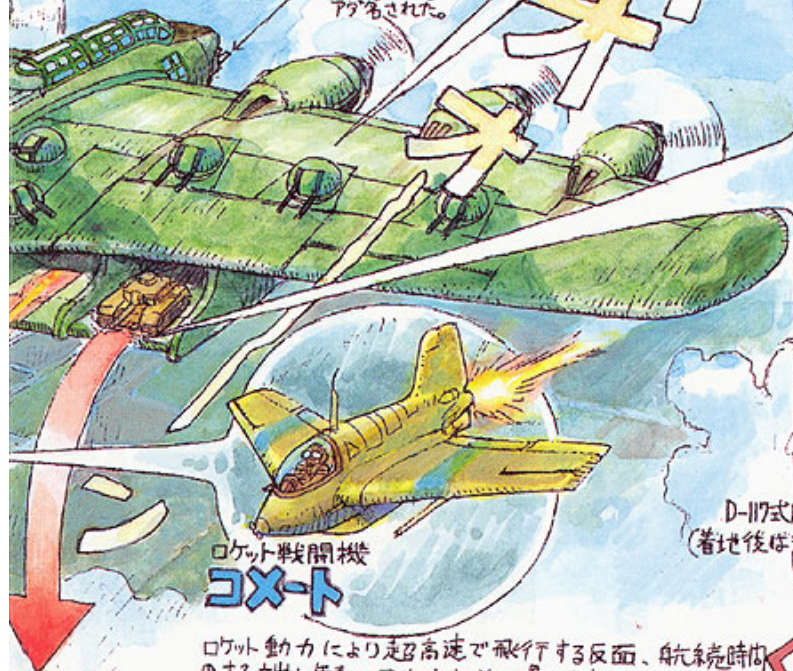
器管制室

管制により翼面
遠隔操作
には20ミ全方位
蔵している。強力!



極東戦線ではあまり行われ
なかったがヨーロッパ戦線の
部隊ではパナールマーキング
もしくは行われた。これは
第4飛行大隊所属の
「Eddy Echidna」
パイロットのエディ。

機首の37ミリ砲。
「Fang(牙)」と
アタ名された。



ロケット戦闘機
コメット

ロケット動力により走る高速で飛行する反面、航続時間の
不足が欠点。矢張りコメットとして、亜也虎2文はさ
わい基土也だたのかもしれない。高速度着陸すら常に命
懸けのこの機体にとって、高度・高々度から発進できる
のはパイロットに好評だった。

尾翼と銃塔



尾翼は銃塔による
後流の影響を
受けていた。双
重垂直尾翼は
翼面銃塔は
無人で
遠隔操作する。

遠隔操作の12センチ機銃
精度は高かったと言わ
れている。(引は20ミ)



火力

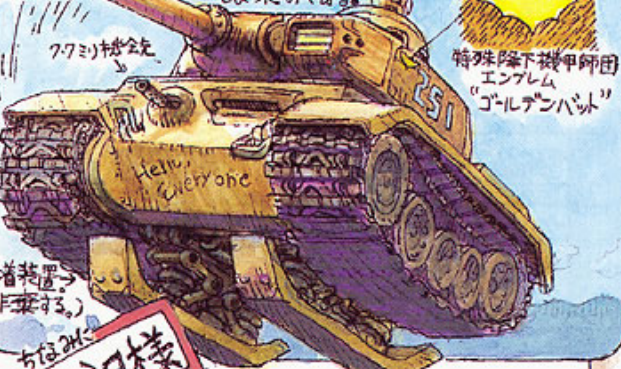
上面機銃の一斉掃射!編隊を組んだ場合、
もはや南に逃げ場はないのだ!!

空中発射モーター

DOM

戦車が空からふてくる

昔もが一度は夢想するパラシュート降下
戦車兵団。だが誰も本気で造ろうと思え
はしなかった。そう「アウターミッツ」
の天才達をのぞいては。何と
彼らはこれを無人無線誘導
とすることで見事実現し
しまったのである!



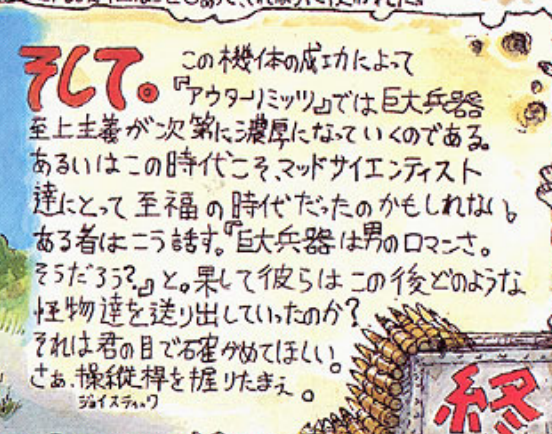
D-117式降着装置
(着地後は非棄する)

おはよう

御先祖様

有線リモコン自走火器雷「ゴリアテ」

「ギョウギョウギョウ」
有線で誘導し、目標まで自走(モーターエンジン仕様がある)
火器発射。安価なこともあってこれに利用された。



そして。この機体の成功により
「アウターミッツ」では巨大兵器
至上主義が次第に濃厚になっていくのである。
あるいはこの時代こそマッドサイエンティスト
達にとって至福の時代だったのかもしれない。
ある者はこう話す。巨大兵器は男のロマンだ。
そうだろう?と。果して彼らはこの後どのような
怪物達を送り出していたのか?
それは君の目で確かめてほしい。
さあ、操縦桿を握りたまえ。
ジョイスティック

※この物語はフィクションです。



「キツチリ3面までやからな! 時間がな

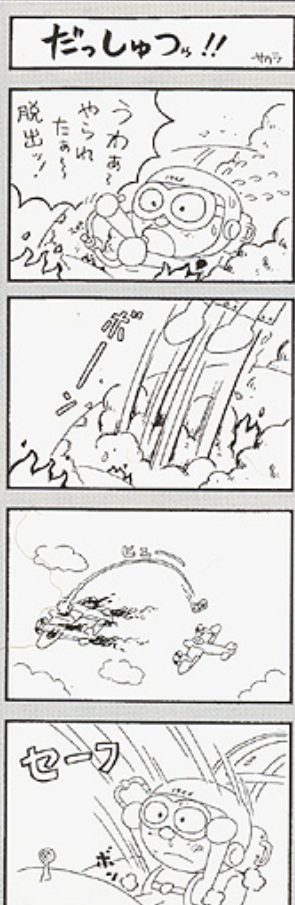
か!!」といったもの強引な流れで、僕は不眠不休の世界に招待されてしまったのです。そしてさらにSATSUMAは優しい瞳で僕を見下ろし、こう言いました。「サツマ、SATSUMA!」と頼みたい仕事があるんだぞさ! (笑)

あれはまだ夏のかおりが残る9月頃のことです。(もろろん夏休みはなかったヨ)「おーい! 19XXをAMショーに出すぞ!!」自慢の眼鏡レンズを輝かせ、なにやらSATSUMAが叫んでいるじゃありませんか(「マ、マジ!?」と、うろた

える僕瞬時に飛び出すスッタフ達のブーイングの嵐を、いとも簡単にはねのけ彼は言いました。「ええか(タミ声で)ーわてらは19シリーズを作ったんやでー! そやからAMショーにはどないな事しても出さなあかんのや! わかった

いからスペシャルでたのおで!! なく! 大丈夫や、ショーが終わったら3時間ぐらいやったら眠らせたるがな!」その瞬間、彼は僕の「いつか昇龍拳を浴びせるリスト」のトップに見事にランクインしたのでした。と! いう長いジョークはさておき、いやあホントに出せてよかったAMショー。出なくてよかった恐怖のバグちゃんってところで

「19XXの謎」 「ほんとに出すんか!」 AMショー」 (マンハッタン(企画マン))



九州男児 SATSUMA の一言

俺の名は「SATSUMA」。鹿児島県出身。かごしま? と思うかもしれないが、実にいい所さ。どうだい、今度一緒に行ってみないか。案内するぜ。ただし、若い女性にかざらしてもらうヨ。おれにだって選ぶ権利はあるからな。じゃあ、連絡を待つてるぜ。あばよ。

NONAKA の一言

1面と2面を担当した「T・NONAKA」デス。シューティングはあまり得意ではありませんが、開発が終わるころには「ピアノ撃ち」ができるまでに成長し、6面以外オール100%! あー、ほんと2コインクリアの偉業を達成!! (ワンコインクリアでないところがまだまだアマイ。(継続は力やなあ……。(ため息))

企画マン in 19XX

SATSUMAのおすすめの店

「オイラの故郷は鹿児島。鹿児島といえば(ラーメン)。そこでおすすめは鹿児島ラーメン屋をひとつ。それは(こむらさき)。鹿児島市内にあります。ぜひ一度、ご賞味ください。」(宣伝したからお店からなにかくれなかな?)

SCENES FROM "19XX"

19XXのある情景

これが 号泣! 企画哀歌!
ロケテストだ!

ロケ
テスト用
必須
アイテム!

ゲームがまだ開発中だから、当然インストカードも出来てない。しかし、遊び方がわからないことにはゲームは出来ないで、ワープロやカラーコピーを駆使して手作りで、インストカードを作成するのである。



別に知らなくてもいい世界

ロケテストってナニ?

開発中のゲームをゲームセンターに置き、プレイヤーの反応を見てゲームの出来具合をテストすることである。そのときにはアンケートを取ることもあり、それを担当企画マンが戦々恐々としながらも目を通し、着実にゲームにフィードバックしていくのである。それにより、ゲームバランスが細かく調整され、完成度は向上していくのだ。

必勝シール Ver. 1



必勝シール Ver. 2



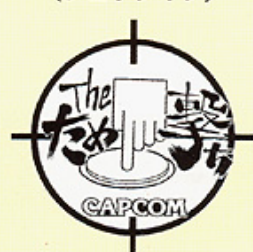
遊び方インストラクションカード



海外ロケ用インストラクションカード&必勝シール
アルファベットになると何となくカッコイイ。テクスチャーの違いに注目。



ためうちマーク
(プロトタイプ)



GOODS

関連グッズ

19XXのために作られた
販促グッズの紹介だ。

AM SHOW用
19XX Tシャツ



背中

AM SHOW用 パンフレットより



製品に付属の
制作中
インストカード
Ver.

(開う前に読んでくれたのむから。)



スタッフにインタビュー!!

このコーナーでは「19XX」の開発にあずさわったスタッフ達の熱い想い(?)を4つのクエスチョンで答えていただきました。



SATSUMA

- A1: 企画!!
A2: ぶくぶく太っていったこと。
A3: 夜中のローションはよいが、まっつたなー。
A4: 今からダイエット開始だ。



N. FUKUDA

- A1: ポリゴン作製、カラー管理、オブジェクト制作。
A2: Macがすぐ落ちる。ポリゴン作るのに資料が少なかった。
A3: カラーデータが3回どっか行った。何も言わずにどこかへ、遠いとこへ……
A4: 世界人類が平和でありますように。



HITS

- A1: プログラム。
A2: 企画がこなったこと。
A3: ゲーム完成の美酒に9,500円ボラれた。
A4: お買い上げいただき誠に有難うございます。



ITTETSU

- A1: 3面ボス、5面ボス、敵共通処理、ステージ間デモ他。
A2: 開発期間が短く、その分とばして作った。(でも暇ができた。)
A3: 3ボスのロール部分から太いレーザーを出させたかった。
A4: 売れてください。



MIMURA KENJI B

- A1: モスキート、サンジョ・ペドロ、カルバートワゴン、スーパーB他。
A2: 時間・人員共二窮乏。(三ヶ月でキャラができてしまった。)
A3: 「俺は完全だ!!」
A4: 氷島新司氏の「銭子」をゲーム化希望。キャラは私が作ります。

★次の質問に20~30字で答えてください★

- Q1:「19XX」であなたの担当した仕事は何ですか?
Q2:「19XX」の開発中で辛かったことは何ですか?
Q3:今だから言える失敗談、エピソード等。
Q4:一言何が言ってください。



MISUPORUMU

- A1: オブジェクト(ザコーボス)と敵デザイン。
A2: 19シリーズお決まりの実在機に詳しくなかったのが苦労した。
A3: 今でも言えない失敗たくさん。
A4: 最近誰かできてきた、運動不足とビールのおかげ。



NEZUMI

- A1: メインイラスト、イメージイラスト、デモ原画等。
A2: 泊まりっぱなしで着替えが底をついてしまった事。
A3: 実は広告用とポスターとでイラストが微妙に違います。
A4: やってましたー!



S. OBATA (MANHATTAN)

- A1: ステージ3・4と一部のデモ担当でーす!
A2: 調整が大変だったよー!でも楽しかった!
A3: もう1ステージくらいやりたかったな。(ウソ?)
A4: さあ!!スノボ行こー!!



TAKA

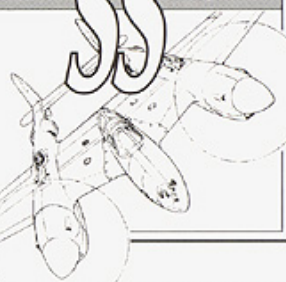
- A1: BG(背景)のグラフィック作成。
A2: 夏が傍らを素通りして、秋が心の扉をノックしていたこと。
A3: 一人で容量喰いつぶしてました。すいません。
A4: 次回「19XX ZERO-ヴァジュラヤナ・ハルマゲドン(仮)(ウソ)」は傍観者でいたい。



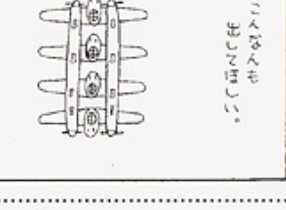
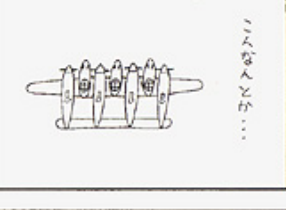
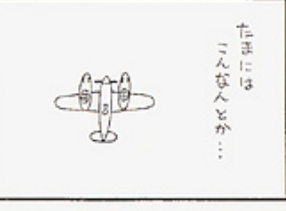
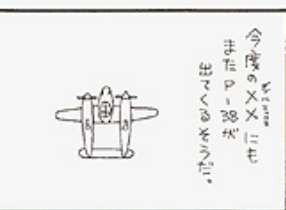
ZIGGY

- A1: 3・4ラウンドの背景など。
A2: マップでハマリ、滝のキャラでハマったこと。
A3: 何も聞かないでお願い。
A4: こんなところに載るのもおこがましいですが、「19XX」面白いすよ!!

CAPCOM STAFF MESSAGE



なにがなんでもP-38!



編集長: S. HAYAMI
編集人: AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS:
SHOEI, SATSUMA, 迫水, SENSEI,
えだやん, ねずみ, 大ちゃん,
Y. MARUNO, サクラ, マンボ大西,
CAPCOM ALL STAFFS.

CAPCOM®

編集後記

YUKI: やーっと、出来たねえ。

SAKI: 出来た出来た。

AKI: みんなよく頑張ったもんね。本の編集なんて初めてだから、大変だったね。開発の人達にはすっごく迷惑かけたし。

SAKI: もう、かげまくり!

YUKI: まあ結局、私一人の力で出来上がったようなものね。

AKI: だれの力って? 一番迷惑かけたくせに。あれSAKIどうしたの?

SAKI: わたし……。わたし頑張ったよ! 絵や原稿の依頼も、スケジュール調整もみんなやったよ! 御飯も抜いたし……

AKI: よよし。SAKIが頑張ったのはみんな知っているから、そんなところで涙ぐまないの。

YUKI: もう、すぐ泣く。でもご飯

なんていつ抜いたっけ?

SAKI: ……。

AKI: そういえばダイエットの本読んでたよね。

YUKI: ……それってこの本にぜんぜん関係ないんじゃない?



AKI SAKI YUKI
CAPCOM シークレットギャルズ

SAKI: うん。

AKI: ……えーと、「カプコン シークレットファイル」の第一号がついに完成しました。今回の「カプコン シークレットファイル 19XX ひみつ大図解」はいかがでしたでしょうか。感想、メッセージなど送って頂ければ幸いです。

SAKI: みんなの感想、とっても聞きたいの。

YUKI: 自信作だもんね。

AKI: 宛て先は「カプコン シークレットファイル」。係まで。おたよりお待ちしております。(宛て先の住所は裏表紙をご覧ください。)

YUKI: みんな待ってるよ!!

SAKI: そういえばおなか減ったなあ。みんなで御飯食べに行こうよ。

AKI/YUKI: ……

A6: ② …最終面までがんばってクリアーしてネ!

©CAPCOM 1996 本誌掲載記事の無断複製、転載、放送等を禁じます。

SECRET
FILE

19XX

THE WAR AGAINST DESTINY



CAPCOM®

株式会社 カプコン AM事業推進部

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3643 FAX.(06) 920-5151